LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE GIUGNO 2011

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

63

Gioco omaggio
Clicca Qui

CLICCA QUI

inFAMOUS 2

SE SUCKER PUNCH SCOPRE L'ELETTRICITA'

IN QUESTO NUMERO



THE WITCHER 2



DIRT 3



L.A. NOIRE





AGGIUNGI GAME SU FACEBOOK

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Lorenzo Paoletti, Simone Rastelli

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

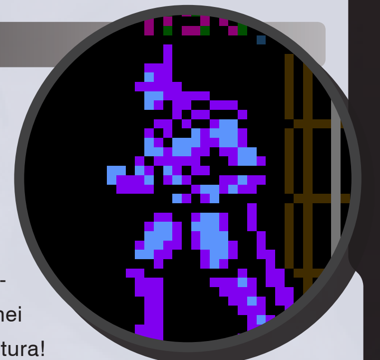
SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



#EDITORIALE



uesto mese parliamo di E3: l'appuntamento di Los Angeles rappresenta una tappa fissa per la stampa e gli appassionati. Non poteva dunque mancare un reportage sulle news più attese della stagione, a partire dall'annuncio del **Wii U**. Ma l'estate è anche sinonimo di divertimento: per questo la nostra pagina **Facebook** si arricchisce di nuove funzioni, che permettono di partecipare a tornei o ascoltare i podcast di **GAME**. E nel frattempo... buona lettura!

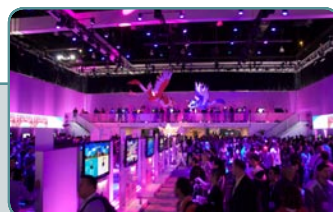


CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS










A LOS ANGELES E' STATA ANNUNCIATA LA NUOVA CONSOLE E IL RINNOVATO CONTROLLER!

E3: NINTENDO PRESENTA IL WII U

L'edizione 2011 dell'E3, che per l'occasione si è svolta dal 7 al 9 giugno presso il **Convention Center** di **Los Angeles**, sarà ricordata principalmente per l'annuncio ufficiale del **Wii U**, la nuova console sviluppata da **Nintendo**. La principale novità sembra riguardare il controller: si tratta di una sorta di **iPad** con schermo **touch screen** da 6.2 pollici, giroscopio, microfono integrato, accelerometro e telecamera, attraverso il quale poter interagire con i titoli in sviluppo. Secondo le previsioni di **SEGA**, la piattaforma potrebbe essere rilasciata nella primavera del 2012, ma nessuno si sbilancia ancora sul successo della console...





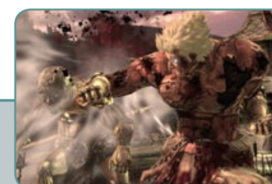


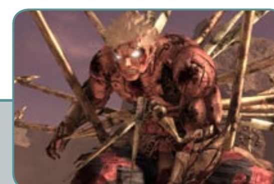

SONY AFFRONTA L'ARRIVO DEL 3DS CON UNA NUOVA CONSOLE PORTATILE REGION FREE!

LA NUOVA PSP SI CHIAMA... VITA!

Se Nintendo chiama, SONY risponde: la guerra delle console portatili ha un nuovo protagonista e si chiama **PlayStation Vita**. Proprio così: l'azienda nipponica ha deciso di sviluppare la piattaforma che erediterà il mercato della **PSP**. Seguendo la tendenza del momento, anche il sistema **Vita** potrà beneficiare di un **touch screen** frontale, mentre sul retro sarà corroborata da un innovativo **trackpad**. Stando a quanto dichiarato da **Michael Denny**, vice presidente di **SCE Worldwide Studios European**, la nuova console sarà **region free**, in modo da supportare i titoli provenienti da qualsiasi nazione!



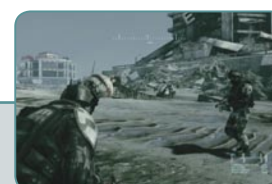
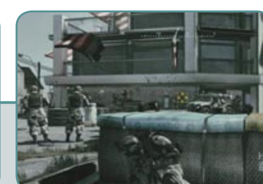
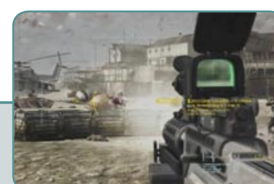




CAPCOM MOSTRA I VIDEO UFFICIALI DEL NUOVO ACTION GAME

PRESENTATO ASURA'S WRATH

Capcom ha mostrato all'E3 alcuni video di Asura's Wrath, action game in sviluppo presso gli studi di **CyberConnect 2** che vedrà la luce nel 2012 per **PS3** e **Xbox 360**. Il titolo sembra avere una forte componente **hack'n'slash** e si baserà completamente sulle potenzialità dell'**Unreal Engine 3**. A detta dei produttori, il titolo si concentrerà su sentimenti come l'ira e il dramma: conoscendo **Capcom**, prepariamoci ad un nuovo capolavoro!

LA COPERTINA DI GR MOSTRA IL LOGO DELLA PERIFERICA!

GHOST RECON... PER KINECT?

Il profilo dedicato a Ghost Recon: Future Soldier di Ubisoft su Xbox.com è stato aggiornato con l'inserimento di una nuova cover. Nell'immagine si nota la scritta **Better with Kinect sensor**: è quindi certo che il titolo in questione avrà delle modalità dedicate al sensore di movimento **Microsoft**. Niente di ufficiale è stato annunciato, ma la notizia risulta comunque molto interessante: come sarà supportata la nuova periferica? Non resta che attende ulteriori dettagli...







NEVERDEAD PRESENTATO IN VIDEO A LOS ANGELES...

KONAMI AFFRONTA LA MORTE

Konami, nel corso della sua conferenza stampa all'E3 2011, ha mostrato anche un trailer action di **Neverdead**, **Third Person Shooter** d'azione in sviluppo presso **Rebellion**. La particolarità del gioco risiede nel suo protagonista, un eroe immortale che si smembra dopo ogni colpo ricevuto, con l'opportunità di poter usare le parti del corpo staccate come armi improprie. **Neverdead** arriverà in Giappone il prossimo inverno.

FLASH NEWS



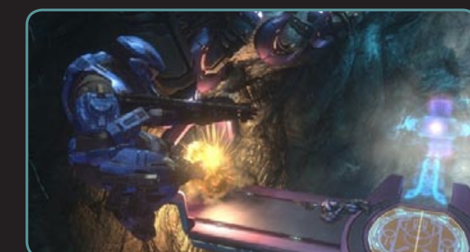
FORZA 4 A OTTOBRE!

Microsoft ha annunciato la data di uscita ufficiale del prossimo e atteso **Forza Motorsport 4**. Il prodotto arriverà l'11 ottobre 2011!



YU SUZUKI PER IL KINECT!

Il talentuoso Yu Suzuki di SEGA è al lavoro su un gioco di combattimento per **Kinect**, dal titolo provvisorio di **Kinect Fighter**.



HALO: REMAKE IN HD!

Sono state rilasciate le immagini di Halo: Combat Evolved Anniversary, remake in **HD** del primo episodio a dieci anni dal suo rilascio.



GRAN TURISMO IN PATCH

E' disponibile sul Playstation Network la patch 1.10 di Gran Turismo 5, che corregge problemi e implementa contenuti aggiuntivi.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: TPS / USCITA: 02-2012



INVERSION

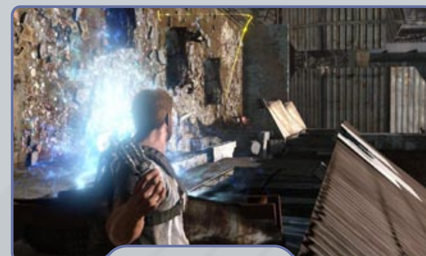
ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Sono passati ben 4 anni dall'ultimo lavoro dei Saber Interactive, ovvero quell'interessantissimo TimeShift che purtroppo non era esente da difetti, ed eccoci oggi a parlare del nuovo progetto chiamato **Inversion**. Se prima **Saber** giocava col tempo, adesso si sta dilettando con la gravità. Il gioco è ambientato in un mondo completamente devastato da una terribile invasione aliena che ha decimato la popolazione. Per affrontare gli oppressori potremo sfruttare le caratteristiche del **Grav-Link**, un artefatto extraterrestre che permette di manipolare la gravità, scagliando contro i nemici oggetti pesantissimi come macchine ed autobus. Inoltre vi saranno delle sessioni in cui potremo camminare sulle pareti, sui soffitti o fluttuare nel vuoto... Sembra proprio che i **Saber Interactive** dovranno lavorare molto per implementare questi interessantissimi aspetti: non resta che attende il 2012 per conoscere il risultato...













NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: BIGPOINT / GENERE: MMORPG / DATA DI USCITA: TBA 2011







DRAKENSANG ONLINE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Antonio Fortino

Drakesang, una serie di RPG pluripremiata nel territorio tedesco, ritorna in chiave MMO ad allietarci con nuove avventure, nuove sfide, e nuove creature. Direttamente dai **Bigpoint Berlino**, ex **Radon Labs**, è attualmente in sviluppo **Drakensag Online**, browser game 3D presentato al **GamesCom 2010**. Le classi giocabili mostrate sono due: il **guerriero del drago** e il **mago del cerchio**; il primo risulta un personaggio tutto muscoli, specializzato nell'uso di armi, mentre il secondo può controllare gli elementi. L'obiettivo del giocatore è quello di diventare il miglior combattente di tutto il mondo. L'interfaccia di gioco risulta molto semplica ed intuitiva, mentre l'aspetto tecnico può beneficiare del motore grafico **Nebula 3**, uno dei migliori engine per **browser game**. Ora non resta che attendere la release ufficiale!





PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: RTS / DATA DI USCITA: 16 - 08 - 2011









AGE OF EMPIRES ONLINE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Nicolò Azzolini

La notizia della chiusura di Ensemble Studios, un paio d'anni or sono, gettò molti utenti nel più totale sconforto, in particolare quelli che si aspettavano un seguito di **Age of Empires**. In realtà alcuni membri della vecchia società si riunirono in quella che viene ora chiamata **Robot Entertainment**. E il primo progetto annunciato fu proprio questo **Age of Empires Online**, che si caratterizza per un gameplay distinto in due parti differenti. La prima ricorda a grandi linee i browser game, con elementi di socializzazione e di interazione tra giocatori, e garantisce vere e proprie quest tipiche dei **MMORPG**. La seconda è quella classica, basata sulla mappa strategica tanto cara agli appassionati. Insomma, le premesse per un titolo innovativo ci sono proprio tutte...





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONI

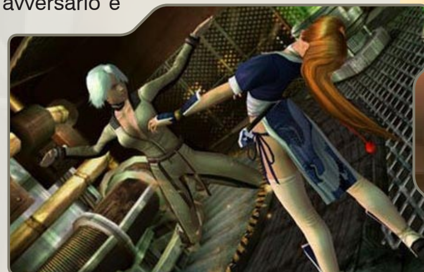
REVIEWS — SVILUPPO: TEAM NINJA / PUBLISHER: TECMO / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

IL RITORNO DELLE PROCACI COMBATTENTI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Alessandro Di Pietro**

Eccoci qui a parlare dell'ultimo nato della serie: Dead or Alive dimensions. Ovviamente quel "dimensions" sta proprio ad indicare la propensione a voler sfruttare la visualizzazione **3D** della nuova console **Nintendo**. L'effetto riesce ad aumentare notevolmente l'impianto scenico, anche se è regolando la profondità al minimo che i puristi godranno di una fluidità di azione maggiore. Il sistema di controllo risulta semplice ma non semplicistico: due tasti sono dedicati ai calci e ai pugni mentre con un terzo attiveremo la parata. E' proprio grazie a quest'ultima che gli scontri assumeranno un tono più tattico, con la possibilità di scansare il colpo avversario e partire al contrattacco. I personaggi sono costituiti da un buon numero di poligoni, animati in modo fluido, mentre il sonoro risulta curato al punto giusto e adatto alla frenesia degli scontri. Insomma, **Kasumi** sta chiamando per un nuovo match... e non è buona cosa far aspettare una così manesca donzella!













IN ESCLUSIVA PER: Nintendo 3DS

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voto	Punteggio	Commenti
Grafica	90	+ Bello l'effetto 3D! + Anche a 60 fps... ma senza 3D!
Giocabilità	85	+ Immediato... + ...ma non banale!
Sonoro	85	+ Musiche azzeccate! + Effetti curati!
Longevità	90	+ Tante modalità... + ...e l'immancabile multiplayer!

GLOBALE **88**

SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: DEEP SHADOWS / PUBLISHER: GAMERSGATE / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1



XENUS 2: WHITE GOLD

I CARAIBI NON SONO MAI STATI COSÌ PERICOLOSI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Mattia Giangrandi**

Nell'anno 2005 fece il suo esordio un titolo che divise letteralmente in due la critica: Boiling Point: Road to Hell. Nel gioco potevamo trovare elementi **FPS** e **RPG** con una struttura **open world** per permettere al giocatore una totale libertà all'interno di una vasta mappa di gioco. Il titolo non ottenne il successo sperato a causa della mastodontica presenza di bug e dell'intelligenza Artificiale dei nemici estremamente deficitaria. Adesso arriva **Xenus 2: White Gold**, rilasciato in digital delivery con sola localizzazione in lingua inglese. La componente **FPS** ricorda molto **Far Cry**, mentre quella ruolistica propone un sistema di **perk** particolarmente esaltante che permette al giocatore, dopo aver totalizzato un numero specifico di punti esperienza, di selezionare un abilità dall'interfaccia, come miglioramenti alla mira o maggiore quantità di ossigeno per le avventure sottomarine. La produzione non è esente da difetti: il comparto grafico presenta animazioni a tratti pessime, mentre l'**IA** risulta ancora carente. Nonostante i difetti siano parecchi ed a tratti davvero pesanti, non minano però l'esperienza di gioco che garantisce un gameplay vario ed appagante. Le centinaia di quest che ci accompagneranno per circa quaranta ore di gioco mostrano le vere potenzialità di un titolo capace di restare nei cuori di chi lo prova a fondo...







IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

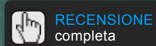
Voto	Punteggio	Commenti
Grafica	75	+ Complessivamente discreto... - ...ma animazioni pessime!
Giocabilità	85	+ Mix tra FPS e RPG ottimo... - Peccato per i bug!
Sonoro	70	+ Buona colonna sonora... - Pessimo doppiaggio!
Longevità	85	+ Quaranta ore di gioco! - Trama poco studiata!

GLOBALE **82**

SITO WEB

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

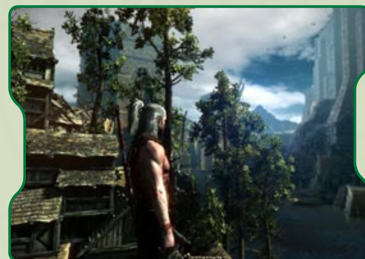
LO STRIGO, LA MAGA, IL RE... ED INFINE IL DRAGO!



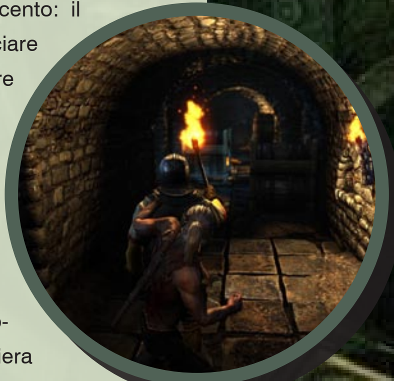
A cura di: **Federico 'ilFed250' Baglivo**

The Witcher 2: Assassins of Kings è il secondo episodio videoludico dedicato al Cacciatore di Mostri Geralt di Rivia, lo Strigo creato dalla fervida mente dello scrittore polacco **Andrzej Sapkowski**. Distribuito da **Namco Bandai** e sviluppato dal talentuoso studio dei **CD Project RED**, il videogioco sprizza passione da tutte le **textures** di cui è composto. Una trama non lineare e duplice, da circa 40 ore di gioco, grafica da mettere in "**Crysis**" il vostro amato **PC**, gameplay misto tra **Action** e **GDR** ed un sonoro maestoso ed evocativo, sono le fondamenta su cui poggia questo **The Witcher 2**: andiamo ad analizzare insieme, quindi, ogni sua singola componente...



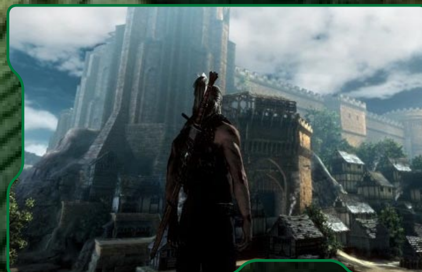


Il gioco inizia qualche tempo dopo la fine del primo episodio, quando lo **Strigo Geralt**, appena congedatosi dal **Sovrano di Temeria**, **Re Foltest**, che lo aveva ingaggiato per spezzare la maledizione legata a sua figlia **Adda**, sventa un attentato rivolto proprio al sovrano. L'aspetto più sinistro della vicenda è che tutto lascia pensare all'arrivo di un nuovo **Witcher**... Ma non basteranno una o due partite per finire **The Witcher 2** al cento per cento: il giocatore dovrà ricominciare tutto daccapo per provare le varie strade e capire al meglio la storia...



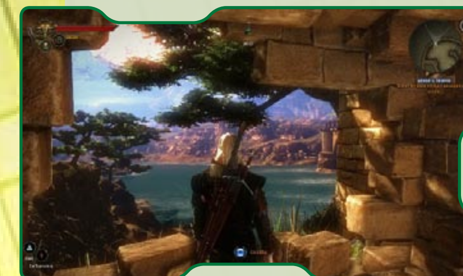
Il titolo sembra essere stato sviluppato per essere giocato con il pad, scontentando i puristi del genere. Questo sistema di controllo è abbastanza naturale, anche se a volte risulta impreciso soprattutto nelle fasi stealth e soffre di lag nella risposta. In efeftti la gestione del personaggio tramite la classica accoppiata Mouse & Tastiera sembra molto più complicata,

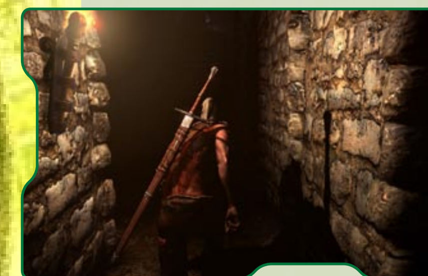






probabilmente per la molteplicità di tasti, funzioni e **QTE** che pervadono il titolo. O, presumibilmente, gli sviluppatori si sono voluti portare avanti per un eventuale **porting** futuro su **console**. Fatto sta che uno degli elementi maggiormente rinnovati rispetto al predecessore, il **Combat System**, giova appieno di questa scelta. Il nuovo sistema sembra essere preso dalle migliori produzioni **Action**, come **Assassin's Creed** (di cui è presente anche un simpaticissimo **Easter Egg**), e sistemato per le peculiari caratteristiche combattive di **Geralt**, che fa dell'uso della spada doppia, dell'enorme agilità derivata dal suo addestramento e dell'utilizzo della magia, i suoi cavalli di battaglia.





La cosa che più colpisce di **The Witcher 2** è, senza ombra di dubbio, il comparto tecnico. Oltre ad avere un sonoro molto evocativo, con doppiaggio in inglese delle voci e un'ottima traduzione in italiano nei sottotitoli, quello che stordisce il videogiocatore è un altro aspetto. La grafica di gioco non ha eguali: in nessuna produzione, uscita fino ad oggi, troverete una tale maestosità visiva. Nemmeno **Crysis**, riesce a vincere il confronto. E' un titolo assolutamente da non perdere, sia per gli appassionati, sia per chi è in cerca di una storia longeva, adulta ed appagante. Provatelo, e state pur certi che il fascino di **Geralt di Rivia** vi conquisterà!









IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

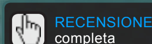
Voce	Voto	Commento
Grafica	98	+ Il massimo raggiunto finora! - Meglio di Crysis!
Giocabilità	91	+ Buono il combat system... - ...ma a volte è impreciso!
Sonoro	92	+ Musiche d'effetto! + Buono il doppiaggio e gli effetti!
Longevità	96	+ 40 ore di gioco! + 16 finali diversi!

GLOBALE 95

SITO WEB

DIRT 3

L'ATTESO RITORNO DEI RALLY ESTREMI...

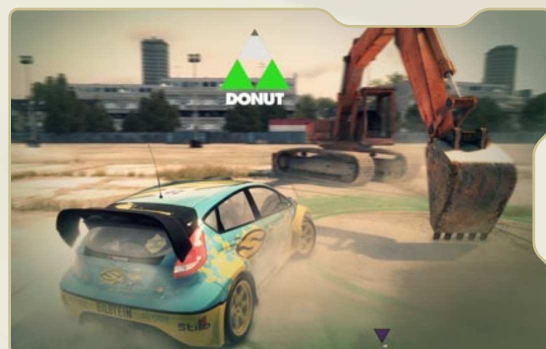


A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**





Famosa (ma non solo) per il brand rallystico di ultima e passata generazione, Codemasters ci riporta in pista con il nuovo capitolo dell'apprezzata serie **Dirt**. Anche in questo episodio la direzione tecnica del prodotto ha deciso di puntare su un concept a metà tra la simulazione e il modello di guida **arcade**. L'anima di **Dirt 3** va scovata nella modalità **Tour** che va ad affiancarsi alle classiche soluzioni **multiplayer** e gare semplici. Il cuore del gioco ci darà occasione di creare un profilo che sarà impreziosito a seconda dei nostri successi negli eventi proposti. Nessuna valuta è stata pensata, bensì per sbloccare modalità, piste e automobili, saranno necessarie semplicemente le nostre abilità che prenderanno corpo a seconda dei nostri risultati su strada. Le auto quindi saranno sbloccabili esclusivamente con l'avanzata della nostra carriera e saremo noi a decidere su quale bolide puntare senza dover spendere alcuna moneta. Sotto l'aspetto tecnico il gioco mette in campo ottimi ambienti, vetture modellate con splendida precisione ed effetti di luce e particellari di prim'ordine. Buona anche la proposta musicale corredata da effetti sonori di sicuro impatto. La longevità del prodotto è assicurata dalla vasta modalità **Tour** e dal sempreverde **multiplayer**. Il **gameplay** si rivolge ad un'utenza non troppo pretenziosa, tuttavia chi ama un livello di sfida degno di nota sarà accontentato dalla possibilità di settare ben 6 livelli relativi all'aggressività dei concorrenti in gara. Alzando al massimo il grado di sfida suderemo sette camice per spuntarla contro avversari arcigni e dannatamente fastidiosi. E' un titolo di assoluto spessore sotto tutti i punti di vista. Il prodotto **Codemasters** risulta penalizzato dalla sua natura ibrida che non si farà apprezzare da tutta l'utenza appassionata di motori. Ma chi non cerca la simulazione al 100% troverà tanto sano divertimento e adrenalina a volontà!

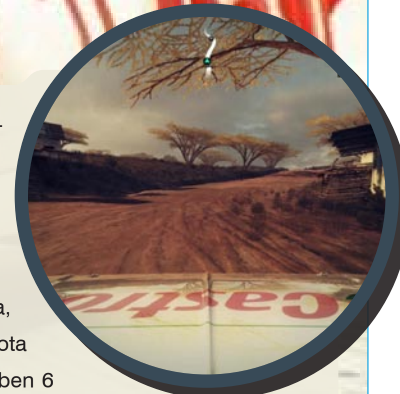












DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	92	+ Ambienti realistici! + Ottimi effetti!
Giocabilità	85	+ Ben implementato... - ...ma ibrido e non per tutti!
Sonoro	90	+ Credibile e d'impatto! + Buona la proposta musicale!
Longevità	88	+ Tante modalità... + ...ed extra aggiuntivi!

GLOBALE 87

SITO WEB

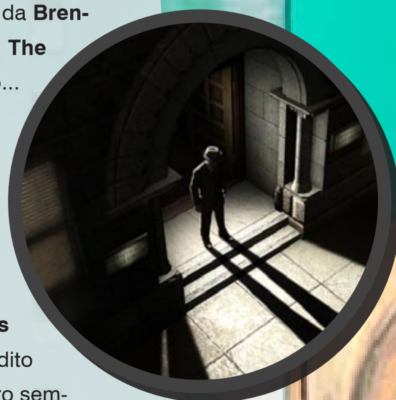
L.A. NOIRE

SE ROCKSTAR CI PORTA A INVESTIGARE...


RECENSIONE completa

A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

La prima cosa che ci viene in mente quando si parla di Rockstar Games sono i giochi free-roaming e in particolare la serie di **Grand Theft Auto**, che ha divertito milioni di persone col passare degli anni. **Rockstar** però è divenuta famosa anche per **Red Dead Redemption**, capolavoro ambientato nel **Far West** verso la fine dell'Ottocento. Per questo motivo l'annuncio di un nuovo titolo investigativo è stato accolto con un interesse eccezionale: stiamo parlando di **L.A. Noire**, gioco sviluppato dal **Team Bondi** e da **Brendan McNamara,** già creatore del controverso quanto apprezzato **The Gateway**. Ecco la storia, dunque, di questo capolavoro annunciato...







Il nostro alter ego è **Cole Phelps**, un ex ufficiale dei marine stanziato ad **Okinawa** che, dopo essere stato ferito, ha deciso di entrare nella polizia di **Los Angeles**. Qui viene spedito nella stradale a fare lo "sbirro semplice". Ma come tutti i poliziotti di basso livello, **Cole** punta in alto e vuole mettersi in gioco per risolvere un caso che sicuramente lo porterà ad una promozione. In questo modo riesce ad arrivare nella Squadra Omicidi, nella Narcotici e in altre divisioni del **LAPD** (*Los Angeles Police Department*).

Molti penseranno che **L.A. Noire** sia una copia di **GTA**, vista dalla parte dei "buoni". Nulla di più lontano dalla verità. La prima cosa che contraddistingue questo gioco dai precedenti titoli **Rockstar** è l'ambientazione. Il gioco è interamente localizzato nell'immediato dopoguerra. La grande industria cinematografica di Hollywood è in crescita e anche la malavita sta vivendo un momento particolarmente florido. L'ambientazione è simile ad **Empire City**, la città fittizia di **Mafia 2**, con



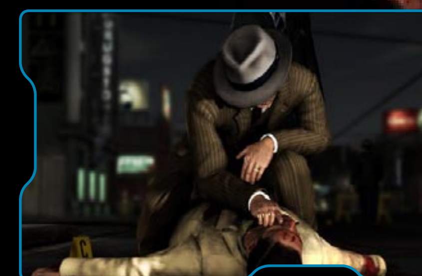




l'unica differenza che in **L.A. Noire** si punta molto di più allo stile cinematografico. Il **Team Bondi** ha puntato alla fedeltà estrema ed è ricorso alle biblioteche dell'**UCLA**, l'**USC** e la **Southern California** per la realizzazione delle location.

La tecnologia che sta dietro alla realizzazione grafica di **L.A. Noire** è senza precedenti. Infatti il gioco ha la più avanzata tecnica di **motion capture** facciale mai vista in un videogioco, il **MotionScan**, utilizzata per ben 400 attori. La città poi è riprodotta in modo impressionante, impreziosita da un ottimo sistema di illuminazione. Unico problema è l'accentuato aliasing, caratteristica di quasi tutti i titoli **Rockstar**. Il sonoro è ottimo: il doppiaggio è eccezionale, anche se è in inglese con sottotitoli in italiano, mentre la colonna sonora, la radio e gli effetti sono praticamente perfetti. Per quanto riguarda la giocabilità, non c'è niente da dire. **L.A. Noire** è una rivoluzione, perché si stacca completamente dai classici giochi free-roaming dove le sparatorie sono all'ordine del giorno: è un titolo riflessivo, dove bisogna pensare e interpretare il complicato linguaggio che gli oltre 100 muscoli facciali offrono per riuscire a risolvere i casi. In quanto a longevità, il prodotto dura una ventina di ore, senza contare le quest secondarie e la ricerca di collezionabili. **L.A. Noire** vince perché è un gioco originale, perché è un gioco con un'impostazione mai vista, perché ha quasi tutto quello che si può desiderare da un prodotto di questo genere. In quattro parole, **L.A. Noire** è un capolavoro.







DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Grafica 93
+ Impressionante!
- Peccato per l'aliasing...

Giocabilità 95
+ E' una rivoluzione nel genere!
+ Adatto a tutti!

Sonoro 98
+ Doppiaggio grandioso!
+ Colonna sonora... dell'epoca!

Longevità 93
+ Storia che conquista!
- Leggera ripetitività...

GLOBALE 95

SITO WEB

INFAMOUS 2

L'ELETTRICITA' SECONDO SUCKER PUNCH...



A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**



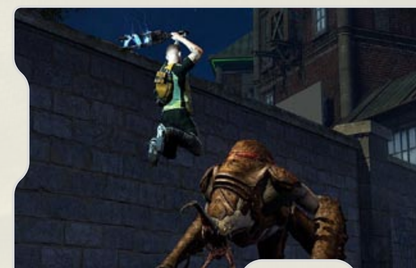


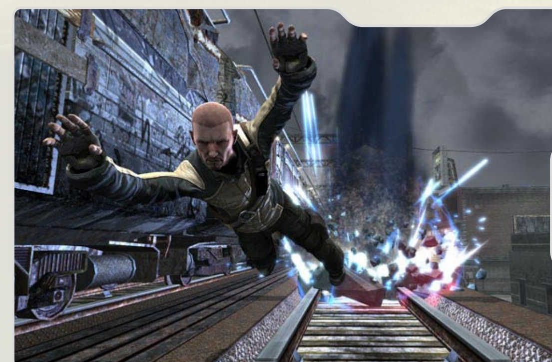
Il buon McGrath ci ha preso gusto! Eh sì, perché dopo aver arrostito centinaia di nemici nella vecchia e sconvolta **Empire City**, adesso si ritrova immerso in un'altra "simpatica" situazione, creata appositamente dal talentuoso team **Sucker Punch**. Il primo **Infamous** aveva mostrato qualche indecisione: sarà dunque riuscito questo sequel ad eliminare ogni difetto? Vediamolo insieme! Gli eventi narrati in questo **Infamous 2**, ci riporteranno ad impersonare **Cole**, messo alle strette da un potente quanto implacabile nemico, chiamato **La Bestia**. Costretto alla fuga, il protagonista raggiunge **New Marais** (nome fittizio ispirato a **New Orleans**) per cercare poteri e abilità sconfinate in grado di annientare il nemico. La struttura del racconto si diramerà attraverso cutscene realizzate con il motore grafico del gioco, ma allo stesso tempo torneranno le sequenze narrative in stile fumetto, che tanto ci garbarono nel precedente capitolo. In questo modo, complice anche una buona caratterizzazione del protagonista, le circa 15-18 ore di gioco correranno via abbastanza felicemente. Ad impreziosire la buona riuscita dell'avventura ci penseranno le avvincenti **quest** e **sub-quest**. Il titolo **Sucker Punch** non si discosta molto dal suo predecessore, mantenendo l'animo **action** / **adventure free roaming** ammirato in precedenza. A seconda delle azioni compiute in gioco, potremo ottenere abilità diverse e sbloccare finali differenti. Purtroppo l'**IA** nemica resta ancora poco sviluppata: intendiamoci, gli avversari presi in gruppo saranno devastanti, al contrario affrontati uno per volta mostreranno leggerezze che potrebbero rovinare l'esperienza di gioco. In ogni caso, chi ha amato il primo **Infamous** potrà trovare in questo secondo capitolo tutto quello che desiderava. In una parola: elettrizzante!

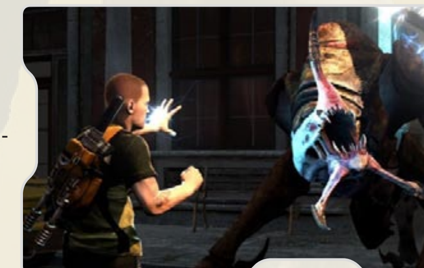














IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Grafica 79	**Giocabilità 82**
+ Migliorata rispetto al passato!	+ Gameplay vario e divertente!
- Si poteva fare di più...	+ Semplice e immediato!
Sonoro 83	**Longevità 80**
+ Ottimo doppiaggio...	+ Quindici ore di gioco...
- Colonna sonora nella media!	+ ...e finali alternativi!

GLOBALE 82

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: EA / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

MASS EFFECT 2: L'AVVENTO



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **6.0**
Avvento... a pagamento!

Bioware avrebbe fatto decisamente una figura migliore rilasciando questo DLC come una patch gratuita: in questo caso sarebbe stato valutato come un piacevole contenuto extra. Ma pubblicare parti importanti di trama a pagamento è semplicemente un furto. Considerato





che in fin dei conti la trama aggiuntiva non è nemmeno così fondamentale come era previsto, questo **DLC** è consigliato unicamente ai grandi appassionati. Un passo falso per la popolare **software house**: peccato, perché il brand meritava qualcosa di più!

Publisher: Colibri Games / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1

THE TINY BANG STORY



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**
Come è dura l'avventura!



Valutare un prodotto come The Tiny Bang Story è un'impresa ardua se non impossibile: il giudizio che emerge è troppo soggettivo. C'è chi lo considera un capolavoro e chi lo considera il gioco più noioso del mondo. Il titolo può frustrare parecchi giocatori ma nel complesso si rivela un'ottima avventura, che ognuno vivrà in modo differente: una finestra su un mondo tanto minuscolo quanto fantastico!



Publisher: Nintendo / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 2

STEEL DIVER



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.3**
Tutti al mare... con i missili!

Parlare di Steel Diver come del titolo che farà vendere la console è un po' difficile. Già il prezzo di vendita non è allineato rispetto all'offerta che **Steel Diver** offre: il gioco era stato pensato inizialmente come **software** da scaricare su **DsiWare**. Il **gameplay** è sem-





plice: accompagnato da poche modalità con cui intrattenersi, rischia purtroppo di annoiare presto. A parte tutto però **Steel Diver** rimane una perla grezza: divertente da giocare soprattutto per chi cerca di svincolarsi dai soliti generi presentati su console.

SPECIALE





Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

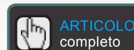
BUNNY FIGHTS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





MODU87+: IL RAFFREDAMENTO HA UN NUOVO NOME!

Da Enermax, la soluzione per ridurre il rumore e aumentare le performance



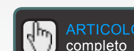
L'alimentatore o PSU è un componente di vitale importanza per il nostro **PC**. Nonostante sia da molti sottovalutato, constituisce una vera ancora di salvezza contro sbalzi di tensione, cali di potenza, ecc. **Enermax**, una delle aziende leader nello sviluppo di alimentatori ad alte perfomance, ha rilasciato il MODU87+, basato sulla tecnologia **Twister bearings**; in questo modo si abbassa notevolmente il rumore e allo stesso tempo la ventola garantisce maggiore autonomia grazie alla riduzione degli attriti interni ed a un sistema di lubrificazione automatico. Nella parte posteriore, inoltre, troviamo una particolare struttura a nido d'ape che permette un'espulsione del calore più veloce. Da segnalare anche l'introduzione del **Cord Guard**, che rende impossibile scollegare il cavo di alimentazione (accidentalmente per esempio) mentre il computer è acceso. Una soluzione non economica ma dalla grande qualità.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**





DMC-GF3: FOTO... E VIDEO!



Panasonic presenta il nuovo modello, in grado di realizzare filmati in Full HD!

Panasonic ha presentato DMC-GF3, un nuovo modello di fotocamera a lenti intercambiabili della serie **LUMIX G Micro System** basato sullo standard **Micro Quattro Terzi**. La fotocamera, che pesa solo 222 grammi, sfrutta il processore d'immagine **Venus Engine FHD** e un sensore **Live MOS** da 12,1 Megapixel. La macchina, che misura 107 x 67 x 32 mm, integra un display **LCD** da 3 pollici con una risoluzione di 460.000 punti. La sensibilità può essere impostata su valori compresi tra 160 e 6400 **ISO**. Non manca il piccolo flash a scomparsa posizionato al centro della macchina. La **DMC-GF3** registra video **Full HD** (1.920 x 1.080) in **AVCHD**. La **MC-GF3** è disponibile in vari colori: nera, bianca, rossa e marrone. Negli USA verrà commercializzata a 600 dollari nella versione con lo zoom 14-42mm f/3,5-5,6.

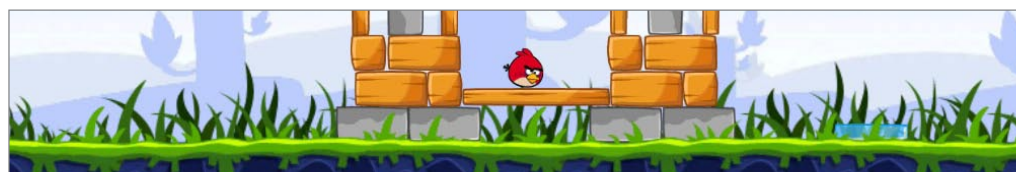
■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**





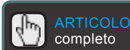




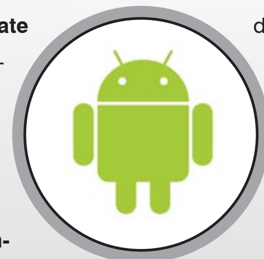


ANGRY BIRDS NASCONDE MALWARE!

Un add-on raccoglie le informazioni dell'utente!



Un professore di Computer Science, insieme al suo team di ricerca della **North Carolina State University**, ha individuato un **add-on** per il famoso gioco **Angry Birds** che in realtà nasconde un **malware**. La scoperta è stato annunciata lo scorso 5 giugno. Il file è chiamato **Plancton** e, secondo i ricercatori, viene eseguito in background raccogliendo le informazioni, compreso l'ID del dispositivo, inviando il tutto a un server remoto. L'add-on contenente il virus è stato eliminato dallo store grazie all'intervento diretto di **Google,** che già era intervenuta per alcuni casi analoghi nei mesi scorsi.

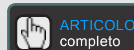




UN LEONE PER 2!

Novità per il nuovo Mac Os X

Apple, nell'ultima release beta del suo sistema operativo **Mac OS X Lion**, avrebbe incluso una nuova modalità che consente di avviare il sistema con il solo **browser Safari** abilitato. Due opzioni, quindi, per avviare la macchina: modalità classica o modalità per navigare su Internet. La caratteristica per molti versi ricorda il nuovo sistema operativo di **Google: Chrome OS**, che permette all'utente di utilizzare il **PC** caricando le varie applicazioni direttamente dal web.

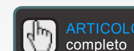






COSTIN RAIU E LA SICUREZZA DI ICLOUD

Il tecnico di Kaspersky analizza i punti deboli della nuova piattaforma...

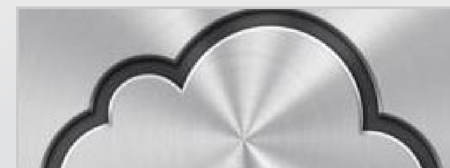


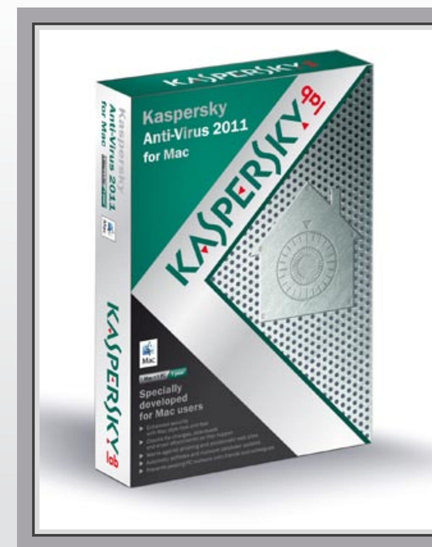
Costin G. Raiu, direttore del Global Research Team di Kaspersky Lab, ha affermato che "*Con l'annuncio da parte di Apple di voler sviluppare* **iCloud**, *la battaglia per il dominio di questa parte di mercato è entrata nel vivo. [...]* **Apple** *sta progettando e pianificando un sistema operativo che sia totalmente integrato con i cloud. [...] Nel caso in cui* **cloud** *e* **client** *siano sicuri al 99,99%, c'è un ulteriore punto di vulnerabilità: la rete. La rete viene usata per comunicare ma anche per autenticare gli utenti. Proprio per questo è facilmente prevedibile che sarà la rete ad essere attaccata per intercettare e falsificare le informazioni inviate dagli utenti."*

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**









I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

NETWIXON.SPLINDER.COM

Se siete appassionati di RetroGaming, allora questo è il sito che fa per voi! **Videogame Nostalgia** è un blog che ripercorre alcune tappe della storia videoludica attraverso interventi dedicati ai classici a 8 bit (ma non solo). Curiosità e informazioni per ricordarci... come si giocava una volta!

WWW.DATAWIRE.IT

Datawire offre un servizio di assistenza e consulenza informatica per privati e aziende, per interventi di riparazione hardware ma anche ottimizzazioni software, installazioni di reti, rimozioni di virus e altro. Il sito internet inoltre ospita articoli dedicati a videogiochi, utility e tutorial.

www.xenra.com

Xenra è un semplice strumento online per scaricare i video di **YouTube** sul proprio computer. E' sufficiente incollare la **url** del video di interesse nel campo preposto e scegliere la qualità desiderata, selezionando tra **480p**, **320p** oppure bassa qualità. E' possibile inoltre decidere il formato (l'estensione) in cui salvare il file.

www.spamcero.com

E' buona norma non utilizzare la casella di posta personale per registrarsi agli innumerevoli servizi su **internet**. Per ovviare al problema dello spam esistono servizi gratuiti online per generare caselle di posta usa e getta: **Spamcero** è uno di questi! Basta inserire una stringa per generare una casella di posta attiva e facilmente eliminabile!

www.quixey.com

Quixey si propone come uno strumento per ricercare applicazioni di qualsiasi tipo, utilizzando l'interfaccia minimalista tipica dei motori di ricerca. Attraverso **keywords** diventa così possibile rintracciare con facilità schede descrittive e link per il **download** dei più disparati programmi per **Windows**, **Linux** o **Mac**. Decisamente pratico!

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH

SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it

DGMag il magazine digitale



GOOGLE, ACER E SAMSUNG INSIEME PER IL CHROMEBOOK!

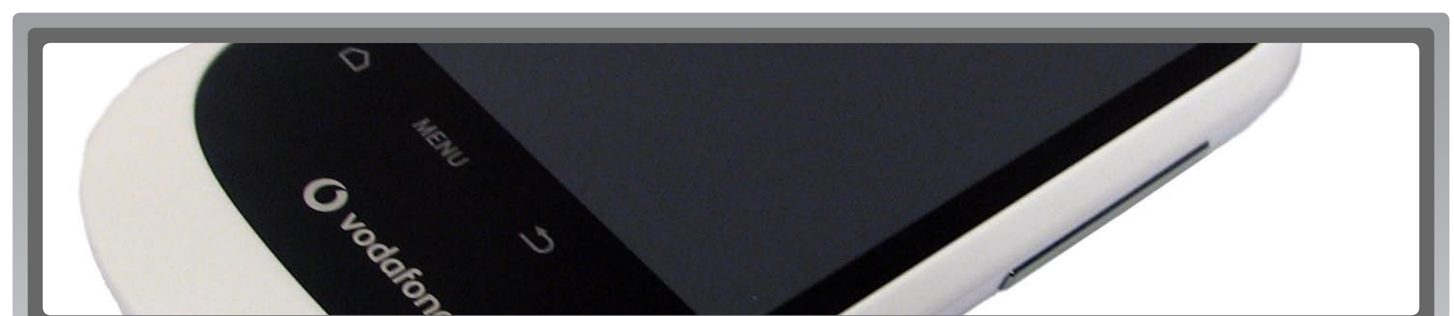
Da Mountain View, il netbook pensato per navigare sul web in maniera semplice e veloce...

Sarà disponibile dal 15 giugno nelle principali nazioni europee il nuovo **Chromebook**, portatile / **netbook** basato su **Chrome OS** e lanciato da **Google** in collaborazione con **Samsung** e **Acer**. Leggero e poco costoso, **Chromebook** sarà inizialmente disponibile nei due modelli da 12" e da 11", pensato soprattutto per chi deve svolgere operazioni semplicissime come la navigazione su **Internet**.



Secondo quello che sostiene **Mountain View**, il **Chromebook** si avvia velocemente (8 secondi) e soprattutto basa tutto sull'esperienza online per cui promette di essere flessibile e maneggevole. Il portatile supporta pienamente l'HTML 5 e tutti i nuovi standard del Web, Flash compreso. Possiede un collegamento automatico wireless grazie alle tecnologie Wi-Fi e 3G. Inoltre **Chromebook** si aggiorna automaticamente ad ogni avvio.







ANDROID, L'OS CHE NON PASSA DI MODA...

Vodafone mostra un nuovo cellulare con touchscreen capacitivo

I cellulari Android continuano a piacere e così, per venire incontro alle esigenze di quelli che non vogliono spendere troppo per un nuovo cellulare equipaggiato con questo sistema operativo, **Vodafone** ha lanciato sul mercato il suo **Vodafone Smart Android**. Il nuovo modello sarà in vendita a 99 euro a partire dal 12 giugno e presenterà il sistema operativo **Google Android 2.2**. Inoltre integra un Touchscreen capacitivo **2.8" QVGA**; lo spessore è contenuto, con 12.6 mm, così come il suo peso (100g). La fotocamera integrata raggiunge i 2 megapixel con zoom 2.8x. Per quanto riguarda la memoria interna, **Smart Android** dispone di 512MB e di una **MicroSD** da **2GB,** espandibile fino a **32GB**.

PIRATI DEI CARAIBI 4

UN VIAGGIO... OLTRE I CONFINI DEL MARE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



Ciurma! Pendagli da forca tremate! Jack Sparrow, capitano, sta ripassando per questi mari, con un bastimento carico di… Fermi tutti. Normalmente mostrerei molto più entusiasmo per un blockbuster estivo ma questa volta le critiche di riviste ed amici mi hanno lasciato interdetto e non poco. Sarà per il brusco cambio di direzione artistica. Sarà per la totale assenza della coppia **Knightley** / **Bloom**. Ma stavolta sono stato ad un passo da rassegnarmi all'immancabile uscita in **blue-ray**, tristemente consapevole che **Johnny Depp** aveva davvero fatto un buco nell'acqua. Ma come ogni buon pirata sa, un passo sulla tavolozza di fronte all'oblio ha la lunghezza del mondo estivo. E allora eccomi, armato di bibita e pop corn, a gustarmi l'ennesima pellicola in **3D** della stagione. Comunque pur sempre titubante mi lascio trasportare dai titoli di testa in un nubifragio, con un piccolo naviglio di pescatori che ha a che fare con una ben strana bipede preda. E poi… E poi, basta, non voglio rovinare la sorpresa a nessuno. Perché le due ore e venti di pellicola sono letteralmente volate scena dopo scena, lasciando il fiato corto e l'inappagabile voglia di averne di più. È così che tutte le critiche preconcette svaniscono nel nulla. Film poco impegnato? Assolutamente. Scarsa profondità di storia e personaggi? Parliamone. Ma soprattutto, fanciulle e fanciulli parliamo di quello che questo quarta avventura di **Jack Sparrow** è: puro e totale intrattenimento. Esattamente quello che ci si dovrebbe aspettare da un filmone estivo, condito da una sceneggiatura brillante che regala una serie di scambi di battute davvero impeccabili. Partiamo dalla trama. **Jack Sparrow** è all'ennesima ricerca della sua **Perla Nera** e del segreto dell'immortalità. Nel farlo si alleerà con il temibile pirata **Barba Nera** e con la sua ancora più temibile figlia: una **Penelope Cruz** sopra le righe, talmente carica di humor e di energia da far gridare al miracolo. Tra sirene, tradimenti, navi stregate e corsari inglesi la vicenda si muove in un continuum di azione e comicità che guizzano in un finale al fulmicotone. **Johnny Depp**, poi, sembra nato per interpretare **Jack Sparrow**. Magari un po' meno macchietta e appena più dark che nei precedenti capitoli, il capitano trasuda fascino ed ammirazione in ogni sua scena. Se poi consideriamo il duetto con il mitologico **Keith Richards**, che in una bettola londinese dà vita ad un cameo esilarante… La realizzazione tecnica è più che eccellente. Molto meno film **Disney** e più azione pura. I costumi sono impeccabili, sfarzosi, discinti, sporchi. Non ci sarebbe da cambiare una virgola. E le creature in digitale che prendono vita sul grande schermo sono pulsanti come qualsiasi altro attore. Ed infine arriviamo al tasto dolente: l'utilizzo del **3D**. E' vero quasi non ci si accorge della sua presenza. Eppure la profondità di campo proietta lo spettatore nella scena, rendendola più vivida e pulsante. Ma non opprime e non indugia su troppi particolari. Insomma giovani bucanieri, non lasciatevi perdere l'opportunità di salire su una nave Pirata. La traversata vale tutta la fatica, e poi ricordatevelo, i prossimi pendagli da forca, potreste essere voi. *Ahr ahr ahr*. Punto. ■













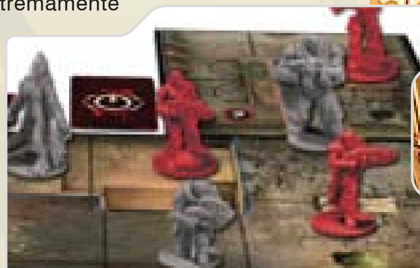


GEARS OF WAR

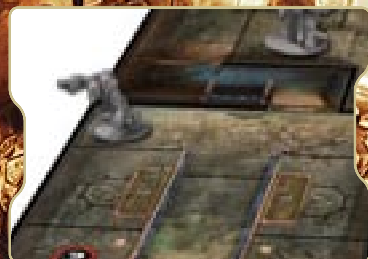
DOPO DOOM, UN ALTRO CLASSICO IN SCATOLA!

RECENSIONE completa A cura di: **Gundigoot Malesacar**

Sul sito della FFG è comparsa la notizia del loro nuovo gioco in arrivo, Gears of War The Boardgame. Il gioco sarà un cooperativo per un massimo di quattro giocatori, uno che controlla i "cattivi" e gli altri tre i soldati che dovranno, uniti, affrontare le missioni che di volta in volta il gioco porrà loro di fronte. Sembra che le avventure fornite nella confezione saranno quelle più famose dell'originale gioco per **XBox 360**. Ma il sistema permetterà senza problemi di creare le proprie quest e offrirà un'ampia varietà, dal momento che prevede già di base una "*routine di randomizzazione degli scenari*", elemento estremamente positivo! Ad una prima occhiata sembra essere abbastanza simile, come impostazione, a **Doom The Boardgame**... e chi ha amato quel gioco, di sicuro apprezzerà questa scelta. L'aspetto cooperativo è fondamentale nel momento in cui ci si cala veramente nell'ambientazione e il mondo di **GoW** di sicuro non è privo di fascino sotto questo punto di vista. Le miniature, come sempre nei giochi della **FFG**, sembrano essere estremamente ben fatte, conferendo valore aggiunto alla confezione. Non resta che attendere notizie sulla data di rilascio... sperando di poter vedere qualcosa già nella prossima edizione di **Lucca**...













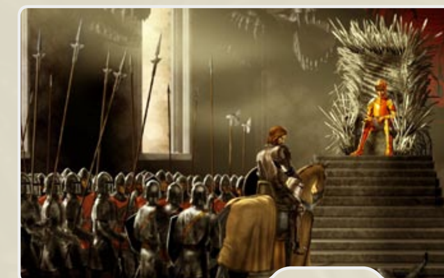


LE CRONACHE DEL GHIACCIO E DEL FUOCO

ARTICOLO completo A cura di: GarethDrake

Non è facile non rendere giustizia a questo capolavoro di G.R.R. Martin. Nonostante sia classificata come saga fantasy, Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco non segue i soliti canoni e i clichè del genere, "inventando" una sua struttura; forse è questo particolare che ha portato al successo mondiale. Il fulcro della narrazione si svolge nei **Sette Regni**, territorio con una struttura feudale che ricorda l'antica Inghilterra, con la differenza che le stagioni possono durare anche interi anni. La storia non è lineare ma è raccontata, capitolo per capitolo, dal punto di vista di diversi protagonisti che si alternano e nei vari volumi. Nel corso della narrazione vengon presentati centinaia di personaggi, alcuni solo accennati, ma la maggior parte di questi descritti alla perfezione, sia a livello fisico, che psicologico. Un'opera consigliatissima, che proprio in questo periodo ha meritato persino un telefilm dal grande successo sul canale **HBO**.







LA FINE DI D&D ?

ARTICOLO completo A cura di Nadir1

Ciro Alessandro Sacco, sul suo blog InfoLudiche, ha lanciato la notizia "Addio a Dungeons & Dragons": dietro il titolo forte c'era una riflessione in merito al continuo rinvio delle uscite dei nuovi manuali in italiano da parte di **MM25**. La linea editoriale di **D&D** è tutt'ora in fase di valutazione e non è chiaro quando usciranno i prossimi manuali, nemmeno quelli già annunciati.





In aggiunta a questo leggiamo una chiara ammissione della "difficoltà" che sta registrando il gioco in Italia come anche all'estero. I segnali c'erano tutti, a partire dal piano editoriale della **Wizard** ridotto per il 2011. Bisognerà quindi attendere il **GENCON** ad Agosto per conoscere ulteriori novità.

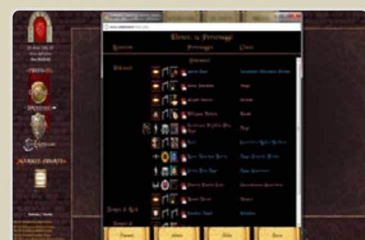
VIDENNSEL

UN MONDO FANTASY... DA ESPLORARE!

 RECENSIONE completa — A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

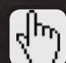
Vidennsel è un RPG Play-by-chat ispirato ad un mondo decisamente fantasy. Il gioco è suddiviso su tre piattaforme diversa e collegate tra loro: Halisstrad, Vidennsel e **Guallidurth.** Vi sono oltre cinquanta chat con diverse destinazioni di gioco: le Accademie in primis sono state istituite per quei nuovi **pg**, iscritti con status sociale nobile, in modo da poter seguire una educazione ed una istruzione dai maestri delle rispettive accademie: magia, guerra e religione, che li possa introdurre al mondo difficile della nobiltà e con spiegazioni dettagliate e pratiche della regolistica. Il codice originale del sito è basato su **GDR CD 3.5**, ma la programmazione ha modificato l'impianto base del sistema: l'automatizzazione di bonus, malus e talenti per esempio evita che il giocatore sia costretto a ricordare a mente numerosi parametri, mentre sono stati programmati diversi aspetti, tra cui la classe armatura, la mappa deei giocatori online e la griglia di combattimento, che si aggiornano in tempo reale. Gli utenti inoltre dispongono di uno stato online personalizzabile per segnalare la disponibilità di gioco, di una **chat off** e del sistema dei sussurri oltre alle mail e al forum interno. Insomma, un'esperienza completa per tutti coloro che vogliono entrare a far parte... di un vero mondo online!









 SITO WEB Clicca Qui



ART IS A GAME

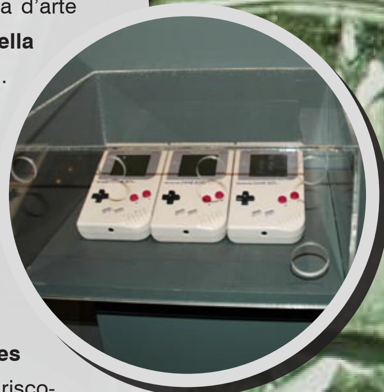
IL COMUNICATO UFFICIALE DI NEOLUDICA

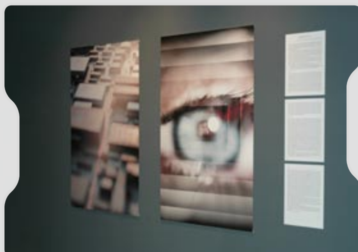
VISITA IL SITO Ufficiale!

A cura della **Redazione di GAME**

Neoludica. Art is a game 2011-1966 è un progetto ideato da Musea Game Art Gallery con E-Ludo Lab e Fabbrica Arte, in stretta partnership con il **Centro Candiani**. Sinergia particolarmente importante data l'attività della **Videoteca**, che in questo modo sancisce la propria vocazione di ricerca, sperimentazione, confronto e dialogo. L'evento mette in luce la forza artistica che unisce i vari aspetti del tema neoludico integrandone il confluire uno nell'altro, partendo dalla riflessione che la fotografia d'arte del '900 ha ispirato e contaminato i vari ambiti creativi odierni (**Della Corte**, **Santoni**) fino alla nuova ritrattistica di **Samuele Arcangioli**.







Con la frase di **Duchamp**, "*Art is a game between all people of all periods*", si profetizza il ruolo che il videogioco ha oggi nell'ambito dell'arte. Il dibattito è aperto su come i **videogames** siano una forma d'arte non riconosciuta nel mondo culturale. Musea_GameArtGallery_E-Ludo Lab intendono creare una connessione coraggiosa e identificare i processi e i risultati definibili. Si va da un'arte videoludica, analogica e digitale, in fotografia e in video, al repertorio di 45 anni di console, sei sezioni espositive e 33 artisti.

ITALIANS DO IT BETTER!! è un Padiglione Italia alternativo (curato da **Matteo Bittanti** e **Domenico Quaranta**), una retrospettiva irriverente e leggermente sovversiva che celebra le sperimentazioni di artisti che si confrontano con i videogiochi come cultura e come mezzo: soggetto e oggetto della propria pratica, fine e mezzo, punto di partenza e arrivo. Un'arte videoludica, analogica e digitale, su schermo e su tela, in fotografia e in video, tattile ed immateriale. Sin dagli anni 'No-





vanta, gli artisti italiani hanno dimostrato un interesse nei confronti dei videogiochi: anticipando fenomeni come il cinema videoludico dei **machinima** (**Manetas**) e le produzioni indipendenti (**Riello**, **Molleindustria**).

Progettata per la prima edizione dell'evento **Neoludica**, **ITALIANS DO IT BETTER!!** intende rendere un tributo a questo percorso, analizzarne gli sviluppi recenti e ipotizzare evoluzioni future. **Serenata** crede nella continuità tra piattaforme di comunicazione ed espressione artistica. Con L**orne Lanning** e **Oddworld** si leggono i legami con le avanguardie e con la grande arte contemporanea di **Jack Goldstein**. I **Tale of Tales** hanno dedicato la vita alla creazione di forme di arte interattive emotivamente ricche. **Massimo Giuntoli** si confronta con l'obbligo del lavoro e la possibilità del gioco e sul tema della violenza in due **arsgames** mutanti, costruiti con **powerpoint**. Un percorso di realtà aumentata (marcato dal **dispatchworks** di **Jan Vormann** e da **Tetris Obsession** di **Giuntoli** in **Street Spot Gobbetto**), in Venezia e Mestre, unisce nel procedere la scultura di **Mikayel Ohanjanyan**, una grande struttura cubica di ferro con fili intrecciati a creare superfici geometriche, dove frasi codificate in codici colorati attendono di essere decifrate. **Archetipi e paesaggi** offre lo spunto per entrare nelle dinamiche profonde dei videogiochi coi publisher, rilevandone tutti i piani dell'ispirazione. Tutte le informazioni su **Neoludica** possono essere trovate sul sito: **http://neoludica.blogspot.com**







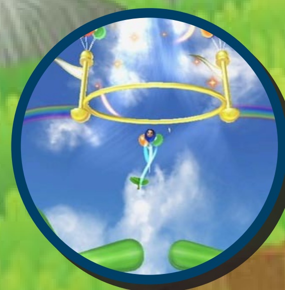






SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

ANTEPRIMA DODICI NUOVI MODI PER USARE IL PLUS!



WII PLAY MOTION

IL RITORNO DEI PARTY GAME TARGATI NINTENDO...

RECENSIONE completa

A cura dello staff di **GameStorm.it**

Per tutti coloro che vanno matti per i minigiochi, che amano passare serate in compagnia di amici e familiari o che semplicemente desiderano trascorrere qualche ora di puro divertimento, **Wii Play Motion** è un'ottima soluzione. Il titolo è pensato per sfruttare la sensibilità della tecnologia **Motion Plus** e raccoglie dodici minigiochi dal gameplay immediato. Si può giocare in singolo oppure prendere parte alla modalità multiplayer, che supporta da due a quattro giocatori. Ovviamente è presente il supporto dei Mii, utilizzabili come protagonisti dei vari giochi. Tra i minigames proposti troviamo **Skip Skimmer**, un simulatore... di sassi lanciati sull'acqua (!) e **Cone Zone**, in cui potremo creare la pila di gelato più alta del mondo: il **WiiMote Plus** funge da cono e tenendolo in verticale bisognerà evitare di far cadere a terra i vari gusti. Ma nella raccolta sono presenti anche generi più consolidati, come **Spooky Search**, una caccia ai fantasmi sulla falsariga di **Ghostbusters**... La collection è quindi un'occasione molto immediata, pensata per offrire soprattutto nuovi modi di usare il telecomando **Wii**. Un gioco pensato per i **casual gamers** e per chi ama i **party game**: tutti gli altri... sono avvisati!









1995 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 - 2

CAPTAIN TSUBASA J

HOLLY & BENJI IN CAMPO SULLA PLAYSTATION...

RECENSIONE completa A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**



Chi non ha mai sentito nominare Holly e Benji? Ben pochi, immagino. Il famoso anime, tratto dal manga Captain Tsubasa di Yoichi Takahashi, è stato un successo davvero planetario e in Italia è diventato un fenomeno di culto, incollando alla televisione migliaia di ragazzi intenti a seguire le partite di **Holly**, **Benji**, **Mark Lenders** (o **Tsubasa**, **Genzo** e **Hyuga** nella versione originale) e tutti gli altri protagonisti. Tuttavia, la possibilità di giocare ad un videogioco che permettesse di scendere in campo assieme a questi beniamini restò a lungo una chimera per gli italiani: i titoli realizzati non riuscirono mai a varcare i confini del **Giappone**, soprattutto a causa del **gameplay** ibrido, a metà tra un gioco di calcio ed un **RPG**, con supertiri e mosse speciali a volontà. Nonostante questo, un titolo realizzato su **PSX** nel **1995** riuscì a farsi conoscere anche da un gran numero di giocatori occidentali: si trattava di **Captain Tsubasa J: Get in the tomorrow**, gioco che racconta le vicende dell'**anime** successive alla vittoria del Giappone nel mondiale **Juniores** contro la **Germania.** Il primo impatto col gioco non può che essere decisamente negativo: poche modalità, poche squadre, molte delle quali davvero scialbe (il **Taipei** su tutte) e una gestione delle formazioni davvero approssimativa. Una volta scesi in campo la situazione non migliora di molto. La grafica del gioco aveva (ed ha) un brutto impatto, con personaggi realizzati in un simil **3D** assai confuso. Inoltre, le dimensioni del campo (troppo piccolo) e del pallone (troppo grosso) non contribuiscono certo a creare un'impressione di realismo. Il sonoro, fortunatamente, è invece realizzato con molta cura, con un buon numero di musiche decisamente azzeccate e perfettamente in linea con quelle del cartone animato. Il gameplay è molto particolare: il controllo dei giocatori è buono e consente di padroneggiare i movimenti e i dribbling vari rapidamente. Lo stesso non si può però dire per i passaggi, sia bassi che alti, che risultano macchinosi e poco precisi. Tuttavia, una volta presa la mano, il gioco risulta godibile e divertente e consente una serie di salti, scivolate e rovesciate al limite dell'assurdo. Ben presto risulterà evidente come segnare nelle maniere tradizionali sia impossibile, a meno di non ricorrere al cosiddetto supertiro, che può essere eseguito in premendo i tasti dorsali o tramite una serie di combinazioni. Questi tiri sono accompagnati da alcune animazioni spettacolari e fedeli all'anime, che sicuramente sapranno gasare a sufficienza tutti i fan della serie. Inoltre, in puro stile **RPG**, dopo ogni partita i giocatori collezioneranno vari punti esperienza, per migliorare le caratteristiche o apprendere nuovi tiri. In conclusione, **Captain Tsubasa J** non risulta un capolavoro ma garantisce ai fan ore di scanzonato divertimento. Consiglio di recuperarlo a tutti coloro che non vedono l'ora di provare a sfondare la rete... a suon di **Tiger Shot**!



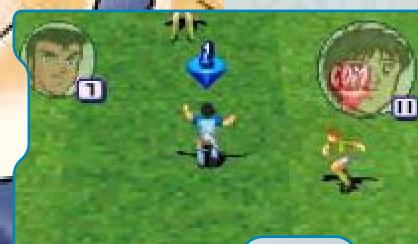


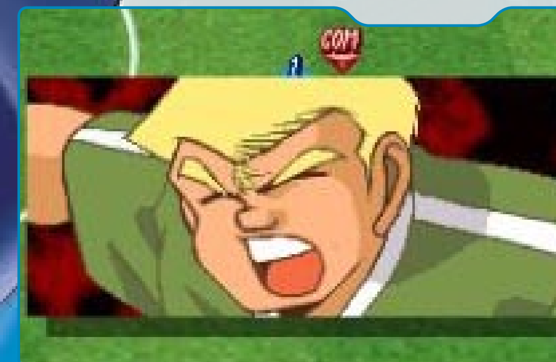














AREA FUMETTI



I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



DANIELA



ARCANGELO



INARTEMARCO

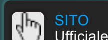
TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:

INTERVISTA A NES DINHO

INCONTRIAMO IL PLAYER OF THE YEAR - FIFA 11



SITO Ufficiale

A cura dello Staff di **GroundArena**

Apriamo con i più sentiti complimenti per le tue vittorie di FIFA. Parlaci un po' di te... Ciao ragazzi Mi chiamo Marco ho 17 anni e frequento il terzo anno dell'**ITIS**... I miei hobby sono giocare a calcio, al poker texas hold'em e, quando ho tempo, leggere libri horror! **D - Cosa si prova a vincere un titolo così importante? R -** E' una bellissima sensazione! Ma credo che questo torneo premiava chi fosse stato più costante nei risultati... ed io lo sono stato.





E' un titolo che mi darà sicuramente forza per i prossimi tornei! **D - Quando hai capito che potevi farcela? R -** Alla quindicesima vittoria, perchè mi sentivo davvero forte... **D - Da quanto tempo giochi a FIFA? R -** Da ben due anni.. Ho ininiziato con **FIFA 10**: da marzo 2010 ho iniziato a giocare seriamente e a raggiungere la posizione di quinto in Italia... e spero di migliorarmi per diventare il migliore! **D - Cosa ci racconti del tuo clan? R -** La mia squadra si chiama **Nemesis** ed è composta da giocatori fortissimi tra cui **NeS Maurone** e **NeS DemonHunter**. Il nostri obiettivo... è quello di diventare i più forti! **D - Vuoi mandare un messaggio a chi giocherà contro di te in futuro? R -** Sicuramente quello di giocare e di divertirsi perché si parla di un gioco... e poi chissà, magari anche di una piccola professione...







